Duel Log: la guida completa

DUEL LOG

Duel Log è l'app personale di chi gioca a Yu-Gi-Oh!: conta i Life Points durante il duello, salva ogni partita nello storico, calcola le statistiche e permette di costruire e condividere i Deck. Resta tra te e le persone che conosci: non ci sono classifiche né liste pubbliche. Questa guida descrive le funzioni dell'app: dove si trovano e come si comportano.

Edizione telefono · ottobre 2026

Indice

01 Primi passi

02 Lo Storico

03 I filtri

04 Gli hashtag

05 Le Statistiche

06 Dentro un formato e dentro un Deck

07 Carte, formati e banlist

08 La sezione Deck

09 L'editor Deck

10 Importare un Deck

11 Esportare e condividere

12 Il duello online: preparare la stanza

13 Il contatore

14 La partita in locale

15 Amici

16 Il tuo profilo

17 I tuoi dati

18 Domande frequenti

01

Primi passi

Il nickname

È il nome con cui gli altri giocatori ti vedono e ti cercano: da 3 a 20 caratteri, lettere (anche accentate, giapponesi, coreane e cinesi), numeri e trattino basso. Deve essere unico. Lo cambi dal menù del profilo, in **Account**; il nuovo nome compare anche nelle partite già giocate.

Installazione e notifiche

Dalla schermata di accesso, **Installa Duel Log** aggiunge l'app alla schermata Home del telefono.

L'app può avvisare, anche da chiusa, quando un amico invita a un duello o manda una richiesta di amicizia. Le notifiche si attivano dal menù del profilo, in **Profilo**, poi **Privacy**.

> **Attenzione:** su iPhone le notifiche arrivano solo con Duel Log installata sulla schermata Home.

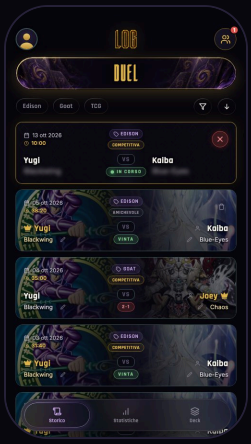
Aggiornamenti

Quando esce una versione nuova e l'app è aperta, compare l'avviso **Aggiornamento disponibile**: con **Aggiorna** l'app si ricarica e riapre la schermata in cui si era, anche durante una partita. Con l'app chiusa o in secondo piano l'aggiornamento arriva da solo.

02

Lo Storico

Lo Storico elenca le partite salvate, dalla più recente. Ogni partita è una scheda.



La scheda di una partita

- In alto data e durata, il formato e l'indicazione **Competitiva** o **Amichevole**.
- A sinistra il tuo nome e il tuo Deck, a destra quelli dell'avversario. La corona indica il vincitore.
- In mezzo il risultato: **Vinta** o **Persa** per le partite singole, il punteggio per i Match.
- Accanto al risultato c'è un dado. Il colore indica chi ha scelto l'ordine di gioco: oro tu, rosso l'avversario. I pallini indicano il tuo turno: uno se sei andato primo, due se sei andato secondo.

Le decklist delle partite

Una partita salvata resta com'era: nome del Deck, decklist, hashtag, gruppo e copertina sono quelli del momento in cui l'hai salvata. Se poi modifichi o elimini il Deck, lo Storico non cambia.

Tocca il nome di un Deck nella scheda per aprire la lista di quella partita. **Aggiungi ai miei Deck** la copia tra i tuoi; vale anche per quella dell'avversario.

Etichette e hashtag

Una partita salvata non si modifica: risultato, punteggio e liste restano quelli. Si possono invece cambiare, in qualsiasi momento, il nome con cui un Deck compare nello Storico e i suoi hashtag: servono a ordinare le partite nel modo più comodo e utile per te.

La matita accanto a un Deck, tuo o dell'avversario, apre una finestra con due campi.

- **Etichetta**: un nome scelto da te, che compare al posto del nome con cui il Deck era stato salvato nella partita. Il nome originale non viene cancellato: si vede ancora aprendo la decklist, e torna se cancelli l'etichetta.
- **Hashtag**: gli hashtag del Deck in quella partita.

Etichetta e hashtag si comportano in modo diverso.

- L'etichetta vale per tutte le partite giocate con la stessa lista (Main ed Extra uguali), comprese quelle future. Per un Deck avversario vale tra le partite contro quel giocatore.
- Gli hashtag cambiati da qui valgono solo per quella partita.
- I Deck della sezione Deck non vengono mai modificati da qui.
- Nelle Statistiche le partite sono riunite sotto il nome che compare: l'etichetta, se c'è, altrimenti il nome originale. Due nomi scritti in modo diverso contano come due Deck.

Eliminare una partita

Il cestino elimina la partita. È presente solo sulle **Amichevoli**: le **Competitive** non si eliminano.

Collegare un avversario a un account

Nelle partite in locale l'avversario è un nome scritto da te. L'icona a forma di persona accanto al nome apre **Collega**: scegli un amico o cerca un utente. Da quel momento, in tutte le partite con quel nome, toccandolo si apre il suo profilo e nelle Statistiche compare la sua foto. Il collegamento lo vedi solo tu.

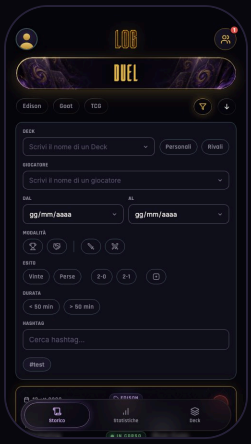
La partita in corso

Con un duello online aperto, in cima allo Storico compare una scheda con la scritta **In corso**. Toccala per rientrare; la X la abbandona, dopo una conferma.

03

I filtri

I filtri sono comuni a Storico e Statistiche: attivati in una sezione, restano attivi anche nell'altra.



I formati

Sopra lo Storico c'è un pulsante per ogni formato in cui hai almeno una partita. Un tocco mostra solo le sue partite, un secondo le mostra di nuovo tutte.

Tieni premuto un formato e trascinalo per cambiare l'ordine: vale anche nella sezione Deck e nelle Statistiche.

La freccia a destra dei formati inverte l'ordine: dalla più recente alla più vecchia, o il contrario.

Il pannello dei filtri

L'icona a imbuto apre il pannello.

- **Deck**: il nome di un Deck, tuo o avversario, così come compare nello Storico. **Personali** e **Rivali** limitano la ricerca agli uni o agli altri.
- **Giocatore**: il nome di un avversario.
- **Dal** e **Al**: il periodo. Si può compilare anche una sola data.
- **Modalità**: la coppa per le Competitive e la stretta di mano per le Amichevoli; la spada per le Singole e le due spade per i Match. Le due coppie si combinano: per esempio Competitive e Singole insieme.
- **Esito**: **Vinte** o **Perse**; **2-0** e **2-1** per i Match finiti in due o in tre game.
- Il dado: chi ha scelto l'ordine di gioco e chi è andato primo. A ogni tocco passa alla combinazione successiva.
- **Durata**: **< 50 min** oppure **> 50 min**.
- **Hashtag**: primo tocco, giallo, mostra solo le partite con quell'hashtag; secondo tocco, rosso e barrato, le toglie; terzo tocco, spento. Considera sia i tuoi hashtag sia quelli dell'avversario.

I filtri si sommano: una partita compare solo se li rispetta tutti. Con almeno un filtro attivo, sull'imbuto compare un pallino giallo e sotto la barra appare **Azzera tutto**.

04

Gli hashtag

Gli hashtag sono parole chiave libere assegnate a un Deck. Servono a distinguere e filtrare le partite: per esempio le varianti di una stessa lista, oppure l'occasione in cui si è giocato. Li vedi solo tu.

Dove si scrivono

- Sui tuoi Deck: nell'editor Deck, con la freccia accanto al formato.
- Sulle partite salvate: nello Storico, con la matita accanto al nome del Deck, tuo o dell'avversario.

Regole di scrittura

- Si separano con uno spazio o una virgola; il cancelletto è facoltativo.
- Tutto diventa minuscolo.
- Sono ammessi lettere, numeri, trattino e trattino basso. Gli altri simboli vengono tolti.
- Un hashtag non contiene spazi: #anti meta diventa due hashtag. Per un solo hashtag si scrive #anti-meta oppure #anti_meta.

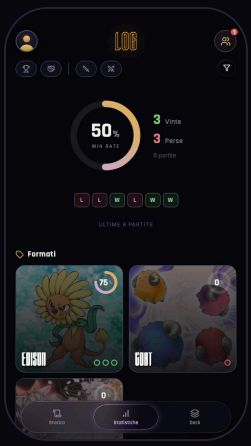
Nelle partite salvate

Gli hashtag che il tuo Deck ha quando giochi restano scritti nella partita, anche se poi li cambi sul Deck. Dallo Storico si possono correggere partita per partita, i tuoi e quelli dell'avversario.

05

Le Statistiche

Le statistiche si basano sulle partite salvate: se modifichi o elimini un Deck, i numeri non cambiano.



La panoramica

- L'anello del **Win Rate** generale, con partite **Vinte**, **Perse** e totale.
- La striscia delle ultime dieci partite: W per le vittorie, L per le sconfitte.
- **Formati**: una tessera per ognuno, con il Win Rate e gli ultimi tre risultati.
- **Giocatori**: gli avversari, con il Win Rate contro ciascuno. Se l'avversario ha un account, il nome apre il suo profilo.

In alto ci sono le icone della modalità e l'imbuto, con gli stessi filtri dello Storico: le statistiche si ricalcolano sulle sole partite filtrate.

Come sono ordinate le classifiche

Le classifiche tengono conto sia della percentuale di vittorie sia del numero di partite: un Deck con il 100% su due partite viene dopo uno con il 75% su venti.

- **Migliori** e **Peggiori**: i tuoi Deck con il Win Rate più alto, oppure più basso.
- **Favorevoli** e **Ostici**: i Deck avversari contro cui il tuo Win Rate è più alto, oppure più basso.
- **Più giocati**: conta solo il numero di partite.

06

Dentro un formato e dentro un Deck

Tocca la tessera di un formato per vedere solo le sue statistiche.

La pagina del formato

- Win Rate e ultime partite del formato.
- **Deck Personali**: i tuoi Deck in quel formato, ordinabili per **Migliori**, **Peggiori** o **Più giocati**.
- **Deck rivali**: i Deck affrontati, ordinabili per **Ostici**, **Favorevoli** o **Più giocati**.
- **Giocatori**: gli avversari incontrati in quel formato.

In basso ci sono i tuoi formati: toccane uno per aprire le sue statistiche.

I gruppi nelle statistiche

I Deck dello stesso gruppo compaiono nei **Deck Personali** come una sola tessera, con il nome del gruppo e il numero di liste. I valori sono la somma di tutte; toccando la tessera si apre l'elenco, con hashtag, partite giocate e Win Rate di ciascuna.

La pagina del Deck

Tocca un Deck personale per vedere Win Rate, ultime partite, **Matchup** (i Deck avversari affrontati, ognuno con Win Rate e vittorie-sconfitte) e **Giocatori**.

Una riga dei **Matchup** apre il dettaglio di quel Deck avversario, diviso per giocatore e per hashtag. Toccando una riga si passa allo Storico già filtrato su quelle partite; la X sulla barra in alto riporta al matchup.

07

Carte, formati e banlist

I formati

I formati disponibili sono **Goat**, **Edison**, **HAT**, **Genesys**, **TCG** e **OCG**. **Personalizzato** permette di usare un formato proprio, scritto nell'editor Deck.

Ogni formato ha i suoi Deck, la sua banlist e le sue statistiche.

> **Attenzione:** due formati personalizzati scritti in modo diverso, per esempio "Trinity" e "Trinity 2026", sono distinti e hanno statistiche separate.

La banlist

- **TCG**, **OCG** e **Genesys**: si aggiorna automaticamente.
- **Goat**, **Edison** e **HAT**: è quella del formato, integrata nell'app.
- Formati personalizzati: nessuna banlist.

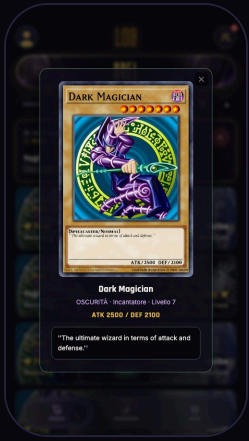
Sulle carte limitate compare un numero: 0 per le proibite, 1 per le limitate, 2 per le semi-limitate.

I punti Genesys

Con il formato **Genesys**, sopra la lista compare il riquadro **Punti Genesys**: il totale su 100 e l'elenco delle carte che hanno un costo. Oltre i 100 punti il Deck non si può usare in partita.

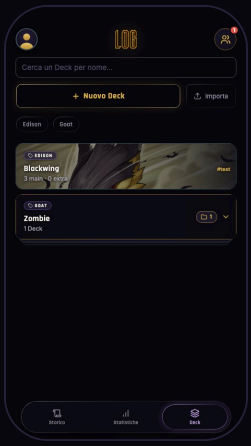
La scheda di una carta

In tutta l'app, un doppio tocco su una carta ne apre la scheda: immagine, nome, tipo, ATK e DEF, testo dell'effetto.



08

La sezione Deck



L'elenco

- **Nuovo Deck** apre l'editor Deck vuoto.
- Dentro un formato non si possono salvare due Deck con lo stesso nome e gli stessi hashtag.
- **Importa** aggiunge un Deck da un file .ydk, da un QR code, da un'immagine o da una lista scritta: vedi il capitolo 10.
- I pulsanti dei formati, in alto, filtrano l'elenco.

I gruppi

Un gruppo raccoglie più liste, tutte dello stesso formato. Si crea dall'editor Deck: la freccia accanto al formato apre il campo **Gruppo**.

Nell'elenco il gruppo è una scheda che si apre e si chiude con un tocco. Nelle statistiche i Deck di un gruppo sono sommati.

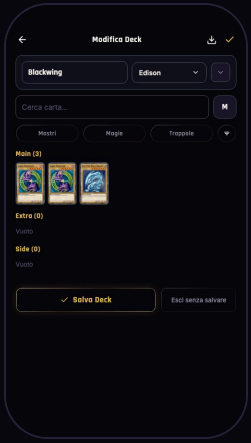
I gesti

- **Tieni premuto e trascina**: il Deck si sposta tra quelli del suo formato. Serve a riordinare l'elenco e a portare un Deck dentro o fuori da un gruppo aperto. Anche un gruppo intero si trascina.
- **Due dita in verticale**: regola l'inquadratura della copertina.
- **Scorri verso sinistra**: mostra **Esporta**, **Fissa** ed **Elimina**. **Fissa** dà al Deck un bordo dorato e lo porta in cima a quelli del suo formato.

Attenzione: eliminare un Deck non modifica lo Storico. Le partite giocate con quel Deck conservano la loro decklist.

09

L'editor Deck



La testata

In alto ci sono la freccia per uscire, l'esportazione e la spunta che salva. Sotto, nome e formato; la freccia accanto apre **Gruppo** e **Hashtag**.

Cercare le carte

Il campo **Cerca carta…** mostra i risultati durante la scrittura. Il nome si può scrivere nella lingua dell'app oppure in inglese.

Mostri, **Magie** e **Trappole** restringono la ricerca. Con **Mostri** compaiono i menù **Tipo**, **Attributo** e **Lv/Rango**. I filtri funzionano anche senza testo e restano attivi tra una ricerca e l'altra.

Aggiungere, spostare, togliere

- Un tocco su un risultato aggiunge la carta. I mostri Fusione, Synchro, Xyz e Link vanno nell'Extra, tutte le altre nel Main.
- Il pulsante **M** accanto alla ricerca indica la destinazione: toccandolo diventa **S** e tutte le carte, anche quelle dell'Extra, vanno nel Side.
- Tieni premuta una carta del Deck e trascinala per cambiarle posizione o spostarla tra Main, Extra e Side.
- Per toglierla, trascinala sul cestino in basso.

Limiti e avvisi

- Tre copie della stessa carta: è l'unico limite che non si può superare.
- Main oltre 60 carte, Extra o Side oltre 15, copie oltre la banlist del formato: consentito, con un avviso.
- Il minimo di 40 carte non viene verificato.

Un Deck fuori regola si può salvare, ma non usare in partita: l'app indica cosa correggere.

La copertina

La copertina è l'illustrazione di una carta: se non ne scegli una, è la prima del Main. Per cambiarla, apri la scheda della carta e scegli **Usa come icona del Deck**.

10

Importare un Deck

Importa, nella sezione Deck, offre quattro modi. In tutti si indicano **nome** e **formato** del Deck, obbligatori; poi si apre l'editor Deck con il Deck non ancora salvato. Lì si controlla, si corregge e si salva; uscendo senza salvare, il Deck non viene aggiunto.

I quattro modi

- **File .ydk**: il formato dei simulatori. Le illustrazioni alternative diventano quella originale.
- **Scansiona QR**: legge i QR code generati nell'app, inquadrati oppure caricati da uno screenshot.
- **Da un'immagine**: legge le carte da un'immagine di un Deck, riconoscendole dall'illustrazione. Vale per l'immagine esportata da Duel Log e per la schermata di un'altra app o di un simulatore. Alla fine indica quante carte ha riconosciuto.
- **Scrivi o incolla la lista**: tre caselle, Main, Extra e Side, con una carta per riga: il nome o il codice e la quantità davanti (per esempio «3 Cyber Dragon»; senza quantità vale una copia). I nomi valgono in ogni lingua dell'app. In fondo c'è una casella per incollare il testo di un file .ydk (l'elenco dei codici che contiene) o un codice YDKE. Le righe con una carta non riconosciuta diventano rosse: si possono correggere, oppure si importa il Deck senza quelle carte.

Da un'immagine

- Alla prima scelta una breve dimostrazione mostra come funziona. **Non mostrare più** la nasconde per le volte successive.
- Main, Extra e Side vengono distinti dalla disposizione dell'immagine. Una carta finita nella parte sbagliata si sposta nell'editor Deck.
- Le schermate nitide vengono lette per intero. Nella fotografia di uno schermo alcune carte possono non essere riconosciute: si aggiungono nell'editor Deck.
- Le fotografie di carte fisiche non vengono lette.
- L'immagine resta sul dispositivo: non viene inviata né salvata.

Da un link

Aprendo il link di un Deck si vede la sua lista: **Aggiungi ai miei Deck** la salva tra i propri.

11

Esportare e condividere

L'esportazione si apre dall'editor Deck oppure scorrendo il Deck verso sinistra.

Le esportazioni

- **YDK**: il file per i simulatori.
- **PDF**: la lista, seguita dalle carte a misura reale, nove per foglio A4.
- **Immagine**: tutto il Deck in una sola immagine.
- **Link**: da inviare. Chi lo apre vede la lista in Duel Log e può salvarla.
- **QR code**: da far leggere a un altro dispositivo.

Il link dopo una modifica

Il link mostra la lista com'era alla creazione. Dopo una modifica al Deck va condiviso di nuovo: l'app ne crea un altro.

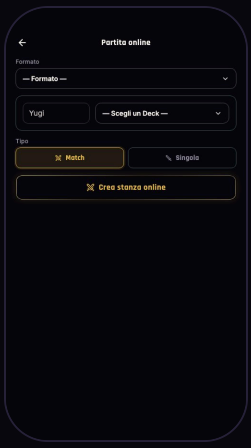
12

Il duello online: preparare la stanza

Il duello online si gioca in due, ognuno dalla propria app: ciascuno gestisce i propri Life Points.

Creare la stanza

1. Tocca **DUEL**, poi **Crea**.
2. Scegli **Competitiva** o **Amichevole**.
3. Scegli **Formato**, Deck e **Tipo**. Il formato è obbligatorio: per giocare senza una Banlist si usa un formato personalizzato. Online il Deck è obbligatorio per entrambi i giocatori, in Competitiva e in Amichevole, e deve essere in regola: Main da 40 a 60 carte, Extra e Side fino a 15, e la Banlist del formato rispettata (con un formato personalizzato non c'è una Banlist da rispettare). Nell'elenco compaiono i Deck del formato scelto: un Deck senza formato va prima aperto nell'editor Deck per dargliene uno.
4. Tocca **Crea stanza online**.



Match è al meglio di tre game, **Singola** è un solo game.

Competitiva o Amichevole

La scelta non si può cambiare a partita iniziata.

- Le **Competitive** si giocano solo online, vengono salvate automaticamente per entrambi i giocatori, contano per il Win Rate del profilo pubblico e non si possono eliminare.
- Le **Amichevoli** si giocano online oppure in locale (capitolo 14), restano nelle statistiche personali e si possono eliminare. A fine partita ogni giocatore decide se salvarla.

Far entrare l'avversario

Creata la stanza compare la finestra **Invita l'avversario** con il QR della stanza.

- QR: l'avversario tocca **DUEL**, poi **Entra**, e lo inquadra.
- **Invita un amico**: scegli a chi mandare l'invito.
- **Condividi link**: manda il link della stanza. Chi lo riceve lo apre, oppure usa **Incolla il link**.
- **Salva immagine**: salva il QR della stanza come immagine, da inviare a distanza. Chi la riceve usa **Carica uno screenshot del QR**.

Il pulsante **QR** nel contatore riapre la finestra.

Entrare in una stanza

1. Tocca **DUEL**, poi **Entra**.
2. Inquadra il QR della stanza, oppure usa **Carica uno screenshot del QR** o **Incolla il link**.
3. Scegli il Deck e tocca **Entra nel duello**. Valgono le stesse regole di chi crea la stanza: il Deck è obbligatorio e deve essere in regola.

L'invito mandato da un amico con **Invita** compare in alto, con **Accetta**.

Il Deck resta nascosto

Durante la partita nessuno dei due vede il Deck dell'altro. A partita salvata, le due decklist entrano nello Storico di entrambi.

Decidere chi inizia

Con entrambi i giocatori nella stanza, l'app chiede **Chi ha vinto?**. **Tira il dado** e **Lancia la moneta** eseguono un lancio che vedono entrambi.

Chi ha vinto tocca **Decido io** e sceglie **Vai primo** o **Vai secondo**. Nei Match, dal secondo game sceglie chi ha perso il game precedente.

13

Il contatore

La schermata

- In alto l'avversario con foto, sfondo e Life Points.
- Al centro i tuoi Life Points. A 2000 o meno diventano rossi.
- Nei Match, i pallini accanto ai nomi contano i game vinti.
- Il timer della partita si avvia automaticamente all'inizio del duello ed è lo stesso per entrambi.
- Toccando il timer, uno qualsiasi dei due giocatori lo ferma: diventa grigio e resta fermo per entrambi finché uno dei due non lo tocca di nuovo. Il tempo a timer fermo non entra nella durata salvata.

Ogni giocatore modifica solo i propri Life Points. Quelli dell'avversario si aggiornano in tempo reale.

Cambiare i Life Points

- Variazioni rapide: i pulsanti da 100, 500, 1000 e 2000. Il pulsante con il segno li fa passare da sottrazione ad aggiunta.
- Tastierino: tocca i tuoi Life Points, scegli **–** o **+**, scrivi la cifra e premi **Conferma**.
- **½ Dimezza**: porta i tuoi Life Points alla metà.
- La freccia all'indietro in alto a sinistra annulla una variazione alla volta. L'annullamento compare nello **Storico**, visibile a entrambi.

Gli strumenti

- **Storico**: tutte le variazioni dei Life Points, game per game. Lo vedono entrambi i giocatori.
- **Decklist**: la tua lista in gioco. La vedi solo tu.
- **Dado** e **Moneta**: il lancio e il risultato li vedono entrambi.
- **Note**: appunti liberi sulla partita. Li vedi solo tu.

Concludere un game

- **Perdi game** (**Perdi** nelle singole): dopo la conferma, il game è assegnato all'avversario.
- Life Points a zero: l'app chiede conferma. **Annulla** ripristina il valore precedente.
- **Pareggia**: manda all'avversario la proposta di pareggio. Se accetta, il game si rigioca.

Nei Match, concluso un game compaiono vincitore e punteggio; **Prossimo game** riporta i Life Points a 8000. Vince chi arriva a due game.

Il salvataggio

- Competitiva: viene salvata automaticamente nello Storico di entrambi.
- Amichevole: ogni giocatore sceglie tra **Salva nello storico** e **Non salvare**. Le due scelte sono indipendenti.

La partita salvata contiene formato, risultato, durata, le due decklist, chi ha scelto l'ordine di gioco e chi è andato primo in ogni game.

Uscita e connessione

La X in alto a destra offre **Esci (riprendi dopo)**, che lascia la partita aperta in cima allo Storico, e **Abbandona partita**, di cui l'avversario viene avvisato.

Se la connessione cade o l'app si chiude, alla riapertura si rientra nel duello con i Life Points invariati.

14

La partita in locale

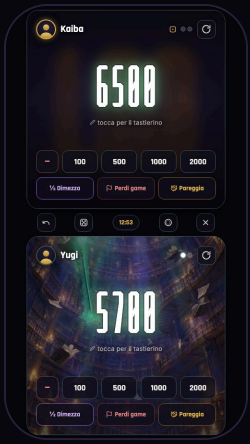
Le amichevoli si giocano anche in locale: su un solo telefono, da cui si gestiscono i Life Points di entrambi i giocatori.

Preparare la partita

1. Tocca **DUEL**, poi **Crea** e **Amichevole**.
2. In alto scegli **Partita locale**: sotto il tuo riquadro si apre quello dell'avversario.
3. Scegli **Formato**, il tuo Deck e **Tipo**. Il formato è obbligatorio; il tuo Deck no.
4. Scrivi il nome dell'avversario. Mentre scrivi, l'app propone gli avversari già presenti nel tuo Storico. Se il nome è il nickname di un utente, la partita resta collegata al suo account: nel contatore compaiono la sua foto, la sua cornice e il suo sfondo.
5. Tocca **Crea stanza locale**.

Il Deck dell'avversario si indica a partita salvata, dallo Storico: la matita accanto al suo Deck apre nome, immagine e hashtag. L'immagine si sceglie tra le illustrazioni delle carte.

Il contatore in locale



All'inizio del primo game l'app chiede **Chi decide?**: **Tira il dado** e **Lancia la moneta** servono a stabilirlo. Si tocca il nome di chi decide e poi **Vai primo** o **Vai secondo**. Nei game successivi sceglie chi ha perso il precedente.

Ogni giocatore ha un riquadro quadrato con nome, Life Points, variazioni rapide, tastierino, **½ Dimezza**, **Perdi game** e **Pareggia**. Dopo la conferma del pareggio il game si rigioca.

- Il pulsante in alto a destra del riquadro lo ruota di 90° in senso orario.
- Tenendo premuto un riquadro lo si solleva: trascinato sull'altro, i due si scambiano di posto.
- Gli strumenti comuni ai due giocatori sono annulla, dado, timer, moneta e uscita. Il timer si ferma e riparte con un tocco. Si trovano tra i due riquadri; con il telefono in orizzontale, sul bordo.

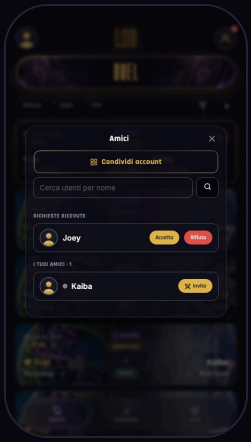
Il salvataggio

- A fine partita l'app chiede se salvarla: **Salva nello storico** oppure **Non salvare**. **Annulla** riporta al game appena concluso.
- La partita salvata contiene formato, risultato, durata, il tuo Deck, nome e Deck dell'avversario, chi ha scelto l'ordine di gioco e chi è andato primo in ogni game.
- Se non scrivi il nome del Deck avversario, la partita non entra in nessun matchup.
- Se l'avversario è collegato a un account, nel contatore compaiono foto, cornice e sfondo suoi. La partita viene comunque salvata solo nel tuo Storico.
- Se l'app viene chiusa, alla riapertura la partita riprende dal punto in cui era.

15

Amici

L'icona con le persone in alto a destra apre la finestra **Amici**. Un numero sull'icona segnala le richieste in arrivo.



Aggiungere un amico

- **Cerca utenti per nome**, poi **Aggiungi** accanto al giocatore.
- **Condividi account** mostra il QR del tuo profilo e il pulsante **Condividi link**: chi inquadra il QR o apre il link può aggiungerti con **Aggiungi agli amici**.

Quelle in arrivo sono sotto **Richieste ricevute**.

Stato online

Accanto a ogni amico c'è un pallino: verde se è online, azzurro se è in partita, rosso se è offline, grigio se ha scelto di non mostrare il proprio stato.

Invitare a un duello

Invita accanto a un amico apre la preparazione della stanza e gli manda l'invito. Se hai già una stanza aperta in attesa, l'invito vale per quella.

Il profilo di un altro giocatore

Il nome o la foto di un giocatore ne aprono il profilo, con i numeri delle sue partite competitive. Da qui si invia la richiesta di amicizia, si avvia un duello con **Duella** e si blocca il giocatore con **Blocca utente**.

Dopo il blocco non è più possibile scambiarsi richieste di amicizia né inviti; un'eventuale amicizia viene rimossa. Il blocco si toglie da **Profilo**, **Privacy**, **Utenti bloccati**.

16

Il tuo profilo

La tua foto in alto a sinistra apre il profilo.

Cosa mostra

La foto con la cornice, il nickname e i numeri delle partite competitive: sono gli stessi che vedono gli altri giocatori. Le tre linee in alto a sinistra aprono il menù.

Foto, sfondo e cornice

Tocca la tua foto per cambiarla e per scegliere sfondo e cornice tra quelli disponibili.

Lo sfondo scelto è anche l'ambientazione del contatore: durante il duello fa da fondo ai tuoi Life Points, mentre nella fascia dell'avversario compare il suo.

17

I tuoi dati

Sull'account e sul dispositivo

Profilo, Deck, partite, amici e ordine di Deck e formati sono salvati sull'account e disponibili su qualsiasi dispositivo, dopo l'accesso. Con due dispositivi aperti, ciò che cambi su uno compare sull'altro. Da **Account** puoi uscire da tutti i dispositivi; da **Info e supporto**, **I tuoi dati** prepara una copia in PDF dei dati del tuo account.

Restano solo sul dispositivo la lingua, le scelte di **Impostazioni** e la partita in locale in corso.

Cosa vedono gli altri

Del profilo sono visibili nickname, foto, cornice, sfondo e i numeri delle partite competitive. Statistiche, Deck e amichevoli sono privati. Un Deck è visibile solo a chi riceve il suo link o il suo QR, oppure a chi gioca contro di te una partita online che viene salvata.

18

Domande frequenti

Le notifiche non arrivano

Su iPhone arrivano solo con Duel Log installata sulla schermata Home. Se il permesso è stato negato, si riattiva dalle impostazioni del telefono.

Le statistiche sembrano incomplete

È attivo un filtro: lo segnala il pallino giallo sull'imbuto. **Azzera tutto** lo rimuove.

Il link di una stanza apre il browser

Su iPhone succede aprendolo fuori dall'app installata. Copia il link, poi nell'app tocca **DUEL**, **Entra** e **Incolla il link**.

L'app riparte dallo Storico

Succede dopo cinque minuti di inattività.

Eliminare l'account

Si elimina da **Account**. Entro 7 giorni, rientrando, la richiesta si può annullare.

Segnalare un problema

Si segnala da **Info e supporto**, in **Feedback**.